

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Model Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Pada kegiatan pembelajaran pemilihan model yang tepat sangat penting dilakukan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Model adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien Kemp (dalam Rusman, 2012:132). Model dapat diartikan merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau rujukan dalam melakukan suatu kegiatan Harjanto (dalam Rahayu 2016:189).

Model sebagai salah satu bagian penting dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Joyce & well (dalam Rusman 2012:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas. Sedangkan menurut Martono, dkk (2015:71) model pembelajaran adalah seperangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta bimbingan aktivitas pembelajaran dikelas atau ditempat tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka pembelajaran yang lengkap yang didalamnya mencakup tujuan, kondisi pembelajaran, dan evaluasi.

#### **a. Ciri-ciri model pembelajaran**

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri Rusman (2012:136) sebagai berikut: (1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu, (2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, (3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas, (4) memiliki bagian-bagian model yang dinamakan urutan langkah-langkah pembelajaran, adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Hal tersebut merupakan pedoman praktis guru dalam melaksanakan suatu model pembelajaran, (5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, (6) membuat persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

### **1. Role Playing**

#### **a. Pengertian Role Playing**

*Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung pada apa yang di perankan (Ahmadi, 2011 : 54)

Menurut Yamin (dalam Kadek Wimpiadi 2014 : 65) menyatakan pembelajaran bermain peran merupakan salah satu pembelajaran kreatif dan model baru dalam pemecahan masalah pembelajaran, yang pada dasarnya bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu yang merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar umumnya berupa masalah dalam pembelajaran yang disampaikan melalui peran.

Wikipedia (2012) juga mengemukakan bahwa *Role Playing* adalah sebuah permainan yang para pemainnya memerankan beberapa tokoh untuk kemudian dijadikan sebuah cerita. Hal ini di perkuat dengan pendapat Hadari Nawawi (dalam Kartini : 2007) yang menyatakan bahwa *Role Playing* adalah mendramakan bagaimana cara bertingkah laku dalam suatu posisi tertentu yang bisa membedakan peran masing-masing dalam suatu kelompok di masyarakat.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* adalah kegiatan pembelajaran melalui aktivitas bermain peran untuk meningkatkan kreatifitas dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran.

#### **b. Manfaat Role Playing**

Manfaat *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan tersebut dilakukan siswa

dengan memerankannya menjadi beberapa tokoh. Dan permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang.

Selain itu, menurut Yamin (2011: 160) manfaat model *Role Playing* ini selain banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar dalam implementasinya, juga membuat pemain peran mempunyai nilai tambah yaitu : “siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, dan pemahaman merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.” Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan *Role Playing* adalah untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa melalui metode belajar sambil bermain dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

### **c. Ruang lingkup Role Playing**

Prosedur *Role Playing* menurut Hamzah (2007 : 27) terdiri atas 9 langkah sebagai berikut :

- 1) Pemanasan : guru berupaya untuk mengenalkan siswa pada suatu permasalahan yang membuat mereka menyadari bahwa semua orang perlu untuk mempelajarinya.
- 2) Memilih Pemain : siswa beserta guru perlu membahas bersama-sama tentang karakter dari setiap tokoh yang akan di perankan untuk kemudian menentukan siapa yang akan memainkan peran tersebut.

3) Menata Panggung : untuk hal ini guru mendiskusikan bersama-sama dengan siswa dimana drama akan dilaksanakan serta keperluan apa saja yang akan di butuhkan.

4) Guru menunjuk beberapa siswa untuk menjadi pengamat.

Penting untuk dicatat bahwa pengamat disini juga berperan aktif dalam permainan *Role Playing*.

Permainan *Role Playing* ini dilakukan secara spontan. Mungkin pada awalnya akan ada siswa yang kebingungan dengan peran yang akan ia mainkan atau juga akan ada siswa yang tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia bawakan.

5) Guru dan siswa berdiskusi bersama dan melakukan evaluasi terhadap peran yang dilakukan. Permainan peran ulang

Pada permainan kedua ini diharapkan akan berjalan dengan lebih baik dari sebelumnya.

6) Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realistis.

7) Siswa berbagi pengalaman satu sama lain tentang permainan yang sudah dilakukan untuk kemudian dilanjut dengan membuat kesimpulan.

Dalam model pembelajaran *Role Playing* ini, tentunya ada kelebihan dan juga kelemahan yang dimiliki. Adapun kelemahan dan kelebihan *Role Playing* sebagai berikut :

Keunggulan dari model pembelajaran *Role Playing* adalah :

- 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah social berguna bagi mereka.
- 2) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, menghargai pendapat orang lain dan toleransi.
- 3) Melatih siswa untuk melakukan penemuan.
- 4) Berfikir dan bertindak secara kreatif.
- 5) Memecahkan masalah secara realistik.
- 6) Dapat melakukan penyelidikan.
- 7) Merangsang perkembangan berfikir siswa dalam menghadapi masalah.
- 8) Siswa bebas mengambil keputusan dan dapat berekspresi secara utuh.
- 9) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan (Djumingin, 2011 : 175-176).
- 10) Membangkitkan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan yang tinggi (Santoso, 2011).

Jika melihat *Role Playing* untuk proses belajar mengajar dalam ranah pendidikan tentunya selain kelebihan pasti juga terdapat kekurangan, yaitu :

- 1) *Role Playing* memerlukan waktu yang lebih lama

- 2) *Role Playing* memerlukan kreasi dan juga kreativitas yang tinggi dari pihak guru maupun siswa, dan tidak semua guru memiliki hal tersebut.
- 3) Tidak semua materi pembelajaran dapat menerapkan model ini (Djumingin, 2011 : 175-176).
- 4) Tidak sedikit siswa yang ditunjuk untuk melakukan peran tertentu merasa malu dalam memerankan suatu adegan.
- 5) Apabila dalam implementasi mengalami kegagalan, maka bukan hanya memberi kesan yang kurang baik tetapi tujuan dari pembelajaran yang di inginkan juga tidak bisa tercapai (Santoso, 2011)

## 2. Slow Learner

### a. Pengertian Slow Learner

Menurut Ratih, dkk (2013 : 64) *slow learner* adalah anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang rendah. Sehingga proses pemahaman dalam pembelajaran menjadi lamban. Cooter, Cooter Jr., dan Wiley (Nani Triani dan Amir , 2013 : 3) Menjelaskan bahwa anak Slow Learner memiliki igkat kecerdasan di bawah siswa normal lainnya, yang memiliki IQ antara 70-89 Anak *slow learner* ini biasa disebut dengan anak border line yang artinya ambang batas. Maksud dari ambang batas ini adalah mereka berada diantara kategori dengan kecerdasan rata-rata. Ana Lisdiana (2012 : 1) menambahkan bahwa siswa *slow learner* mengalami hambatan atau kendala perkembangan mental. Sehingga memerlukan waktu

yang lebih dan berulang-ulang untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik maupun nonakademik. Kemampuan siswa *slow learner* dalam memahami simbol, dan abstrak seperti bahasa, angka, dan konsep-konsep sangat terbatas dan kemampuan memahami kondisi serta situasi disekitarnya berada di bawah rata-rata jika dibandingkan dengan siswa lainnya (Reddy : 2010)

Definisi yang dikutip dari Hallahan, Kauffman dan Lloyd (dalam Yulinda : 2010) kesulitan belajar khusus adalah suatu gangguan atau lebih proses psikolog yang mencakup sebuah pemahaman dan penggunaan bahasa atau tulisan. Gangguan tersebut berupa kesulitan apabila mendengar, menulis, berhitung, mengeja ataupun berfikir. Penyebab utamanya adalah adanya hambatan dalam pendengaran, penglihatan, ataupun gangguan emosional.

Siswa *slow learner* membutuhkan bahan ajar yang sederhana dan lebih mudah untuk di pahami. Apabila siswa tersebut diberikan bahan ajar yang hanya berupa buku teks, maka di khawatirkan hasil belajar dari siswa tersebut akan kurang maksimal. Wheeler (dalam Ninuk 2014 : 141) menyatakan bahwa siswa *slow learner* lebih banyak berhasil belajar tanpa membaca. Pelajaran akan lebih mudah di pelajari apabila pembelajaran itu di visualisasikan.

#### **b. Karakteristik siswa *Slow Learner***

a) Ciri umum siswa *Slow Learner* yaitu (Wijaya : 2010) :

1. Kemampuan dibawah rata-rata



2. Prestasi belajar yang rendah
3. Ketika mengerjakan tugas akademik selalu lambat disbanding dengan teman-temannya
4. Daya tangkap belajar yang lambat
5. Memerlukan waktu yang cukup lama dan bimbingan yang berulang-ulang untuk bisa menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

b) Yang harus dilakukan oleh keluarga apabila anak menunjukkan tanda-tanda seperti diatas adalah sebagai berikut:

1. Melakukan tes IQ untuk mengetahui apa saja kemampuan dan kelemahan yang dimiliki oleh anak.
2. Orang tua harus tau apa saja yang dapat dipelajari anak ketika ia berada di sekolah dan konsultasi dengan guru kelas.
3. Orang tua membimbing anak ketika sedang belajar. Entah mengulang materi ketika di sekolah atau materi baru yang akan dipelajari.
4. Harus menghargai hasil belajar anak apapun yang ia dapat.
5. Selalu member motivasi supaya lebih rajin lagi ketika belajar
6. Orang tua juga harus memberikan contoh yang baik dalam bersikap

### c. Pembelajaran Siswa Slow Learner di Sekolah Inklusi

Dari uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa anak lamban belajar merupakan salah satu anak berkebutuhan khusus yang mempunyai penampilan fisik sama seperti anak normal, tetapi mempunyai sedikit perbedaan dalam perkembangan intelektualnya jika dibandingkan dengan anak normal seusianya.

Para pakar pendidikan berpandangan bahwa anak lamban belajar lebih baik menempuh pendidikan di sekolah reguler. Hal ini dapat dipahami karena anak lamban belajar hanya mempunyai sedikit perbedaan dari anak normal dalam perkembangan intelektualnya. Penempatan anak lamban belajar di sekolah reguler dapat membawa pengaruh positif, baik untuk anak lamban belajar itu sendiri maupun untuk anak normal di sekolah reguler yang bersangkutan. Anak lamban belajar dapat berinteraksi dengan anak normal, meningkatkan partisipasi dalam kelompok, dan belajar menyesuaikan diri dengan kehidupan sosial. Selain itu, siswa normal dapat mengubah pandangan dan menghilangkan pandangan negatif terhadap anak *disabled* (Arjmandnia dan Kakabaraee, 2011: 89).

Penempatan anak lamban belajar di sekolah reguler merujuk pada pendidikan inklusif. Hasil penelitian Arjmandnia dan Kakabaraee (2011: 93) menunjukkan bahwa anak lamban belajar dapat dididik dan sebaiknya mendapat pendidikan di sekolah inklusi. Stainback (Lay Kekeh Marthan Marentek, dkk.,

2007: 144) berpendapat bahwa sekolah inklusi adalah sekolah yang mengakomodasi semua anak di kelas yang sama dengan layanan pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak.

Hasil penelitian penempatan anak lamban belajar di sekolah inklusi yang telah diuraikan sebelumnya didukung oleh Chauhdary dan Hussain (2012: 210) yang menyatakan bahwa penyatuan anak lamban belajar dengan anak normal di kelas reguler adalah strategi yang efektif. Kesempatan belajar di kelas reguler akan meningkatkan perkembangan akademik anak lamban belajar. Hal ini juga bermanfaat untuk seluruh kelas. Namun, anak lamban belajar sebaiknya mendapatkan bantuan khusus di luar kelas.

### **3. Bermain**

#### **a. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan suatu aktifitas yang dapat dilakukan oleh semua orang dari anak – anak hingga orang dewasa tidak terkecuali para penyandang cacat, sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bermain didefinisikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang - senang ( Thobroni & Mumtaz, 2011: 42).

Menurut Sudarsini (2013 :2) bermain merupakan peristiwa hidup yang sangat digemari oleh anak – anak maupun orang dewasa. Bermain merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting didalam kehidupan, bahkan bagi anak – anak hampir sebagian dari

waktunya untuk bermain. Hal ini sangat penting bagi dirinya dan merupakan syarat mutlak untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangannya sedangkan bagi orang – orang dewasa bermain dapat menyalurkan potensi – potensi yang ada bagi dirinya, juga untuk melatih diri dalam hidup bermasyarakat.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan yang bertujuan untuk mendapatkan kegembiraan untuk menjalin dan meningkatkan hubungan sosial.

#### **b. Manfaat Bermain**

Banyak manfaat yang didapat pada sebuah permainan. Setiap permainan memiliki manfaat sesuai jenis, metode dan caranya. Menurut (Thoboroni & Mumtaz, 2011 : 43-45) Manfaatnya adalah sebagai berikut :

##### **a) Aspek Fisik**

Bermain membutuhkan fisik yang sehat untuk melakukan gerakan – gerakan yang kecil dan besar, atau bahkan gerakan yang belum pernah dilakukan sama sekali, dengan melakukan gerakan – gerakan tersebut akan memiliki fungsi yang sama dengan olahraga yang kemudian membentuk tubuh menjadi sehat.

##### **b) Aspek perkembangan motorik kasar dan halus**

Pada aspek ini anak akan belajar membuat keputusan dan menyiasati suatu permainan sehingga memunculkan kecerdasan

yang berimplikasi pada keterampilannya anak jika anak sudah sering menyiasati atau mengambil suatu alternatif, dalam kehidupan sehari – harinya anak tidak akan merasa kesulitan dalam menghadapi suatu masalah karena anak sudah terampil dan terlatih melalui permainan.

c) Aspek sosial

Anak belajar untuk berinteraksi dengan orang lain, menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi, mempertahankan hubungan, memecahkan masalah, bahkan belajar berpisah dari ibu atau pengasuhnya.

d) Aspek Bahasa

Aspek bahasa adalah keterampilan anak dalam melakukan komunikasi verbal dan komunikasi sosial. Komunikasi verbal akan memberikan masukan kepada anak tentang kosakata yang belum dimiliki dari teman bermain tanpa dan atau disadari. Sementara komunikasi sosial membentuknya menjadi anak yang mudah bergaul dan memiliki banyak teman.

e) Aspek Emosi dan Kepribadian

Melalui bermain anak memiliki rasa percaya diri dan merasa dihargai. Anak akan berusaha melepaskan ketegangannya yang didalamnya melalui permainan yang dilakukan.

### c. Jenis Permainan

Jenis permainan ada dua macam yaitu permainan outdoor ( luar ruangan ) dan permainan indoor (dalam ruangan ) (Thoboroni & Mumtaz, 2011 : 45-47) permainannya adalah sebagai berikut :

#### a) Permainan Outdoor

Permainan outdoor dilakukan dengan jumlah personel yang tidak sedikit dan membutuhkan banyak gerak sehingga membutuhkan ruang yang luas untuk anak lebih leluasa bergerak. Hal yang perlu diperhatikan dalam permainan outdoor ini adalah bisa membuat anak menjadi kotor. Sebenarnya permainan outdoor ini lebih mudah dilakukan karena masih banyak terdapat tanah lapang. Keuntungan dari permainan outdoor adalah dapat membantu anak mengenal dan bersentuhan langsung dengan alam, lebih banyak memberikan rasa nyaman terhadap anak untuk bergerak dan membuat anak tidak jenuh karena banyak hal bisa dilihatnya.

#### b) Permainan Indoor

Permainan indoor membutuhkan jumlah personel yang lebih sedikit karena permainan dilakukan disebuah ruangan. Hal ini membuat akses anak tertutup tetapi banyak permainan yang menuntut untuk dilakukan didalam ruangan, juga terdapat permainan yang tidak perlu dilakukan ditanah lapang. Permainan indoor ini memiliki fasilitas yang kurang, tetapi dapat diatasi dengan media atau alat – alat permainan. Permainan indoor memiliki keuntungan yaitu memberikan rasa

nyaman terhadap anak, melindungi anak dari panas , polusi udara dan binatang – binatang kecil yang berbahaya.

Berdasarkan jenis permainan diatas peneliti menggunakan permainan indoor karena menggunakan ruang kelas sebagai tempat pelaksanaan penelitian.

#### **4. Pancasila**

##### **a. Pengertian Pancasila**

Pancasila merupakan pandangan hidup bangsa Indonesia dengan nilai etika dan moral yang tinggi serta luhur. Memiliki karakteristik Negara yang menjunjung kekeluargaan serta berbagai hak asasi manusia dan mengutamakan kepentingan bersama dari pada kepentingan perorangan. Nilai social masyarakatnya bersifat menghormati dan saling menghargai. Penerapan nilai-nilai pancasila menjadi kebutuhan pokok dalam pembelajaran.

Strategi nilai-nilai pancasila di dunia pendidikan serta kebudayaan dinilai strategis. Dalam masalah ini guru berperan penting dalam memberikan pemahaman dalam kehidupan siswa baik di lingkungan sekolah, rumah serta dalam kehidupan sehari-hari. Dika Sri Pandansari (dalam Ummu Aiman : 2018) menyatakan bahwa guru sangat berperan penting maka harus benar-benar berkompeten. Penerepan nilai-nilai pancasila ini bukanlah sesuatu yang hanya harus dihafalkan tetapi perlu di terapkan dalam kehidupan bersosial.

## **b. Nilai-nilai dalam Pancasila**

Nilai-nilai dalam Pancasila dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Sila pertama Ketuhanan yang Maha Esa mengandung arti bahwa bangsa Indonesia bebas menganut dan memeluk agama yang ingin di anut.
2. Sila kedua Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, mengandung arti bahwa bangsa Indonesia tidak membedakan hak dan kewajiban sebagaimana makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa serta menjunjung tinggi nilai kemanusiaan.
3. Sila ketiga Persatuan Indonesia, mengandung arti bahwa bangsa Indonesia adalah suatu wujud yang satu dari berbagai aspek kehidupan.
4. Sila keempat Kerakyatan yang di Pimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan, mengandung arti bahwa setiap warga Negara Indonesia mempunyai hak, kewajiban serta kedudukan yang sama di dalam pemerintahan
5. Sila kelima Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia, mengandung arti bahwa tegaknya keadilan untuk seluruh warga Negara Indonesia membawa warganya kedalam kehidupan yang lebih sejahtera.

Nilai Ketuhan memiliki nilai tertinggi dibandingkan dengan nilai-nilai lainnya. Karena pada nilai Ketuhanan ini menjadi



sumber dari nilai kemanusiaan, demokrasi, nasionalisme, serta keadilan social.

Maka dari itu nilai di kelompokkan menjadi 3, yaitu :

- a. Nilai dasar, yaitu suatu nilai yan menjadi intisari dari nilai-nilai tersebut.
- b. Nilai Instrumental, yaitu suatu nilai yang bisa di ukur.
- c. Nilai praxis, yaitu bagian dari pelaksanaan nilai instrumental yang tidak boleh menyimpang atau bertentangan.

Seperti yang di ungkapkan Andreas (dalam Yunita : 2015) pancasila sebagai dasar Negara di dalamnya memuat nilai-nilai pancasila. Pancasila sendiri memiliki suatu kebenaran yang paten atau hakiki. Dimana kebenaran itu dapat ditemukan dengan cara memahami isi dari setiap sila-sila pancasila sebagai makna penting.

## **5. Model pembelajaran Role Playing untuk siswa SlowLearner**

### **a. Pengertian model pembelajaran Role Playing untuk siswa SlowLearner.**

Model pembelajaran Role Playing untuk anak SlowLearner ini berbasis pada permainan yaitu mengkombinasi materi pembelajaran yang ada dengan bermain peran. Materi yang ada didalam pembelajaran tersebut dijadikan sebuah permainan yang menyenangkan bagi para siswa. Hal ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri, terutama bagi siswa *Slow Learner* yang sering merasa berbeda

dengan siswa pada umumnya. Menurut Papalia (dalam Thobroni & Mumtaz 2012:39) menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Karena pentingnya bermain, lembaga-lembaga pendidikan mulai menerapkan sistem bermain dalam proses belajar mengajar. Dikarenakan seorang pendidik tahu bahwa jika otak anak terus dikejar dengan teori-teori, anak akan merasa bosan dan pada akhirnya menjadikan belajar hanya kewajiban semata, Thobroni & Muntas (2012:40)

Anak Slow Learner adalah anak yang mengalami keterlambatan perkembangan mental, dan juga memiliki keterbatasan kemampuan belajar dan penyesuaian diri karena memiliki IQ yang sedikit dibawah normal seperti anak lainnya, yaitu antara 70-89, sehingga memerlukan waktu yang lebih lama untuk memahami pembelajaran yang disampaikan. Anak Slow Learner memiliki karakteristik tertentu untuk menghadapi beberapa masalah belajar yang berbeda dari anak lain.

Minat belajar, motivasi belajar dan juga perasaan yang positif terhadap pengalaman belajar yang ditanamkan guru kepada siswa sangat penting untuk mendukung pembelajaran siswa Slow Learner. Menurut Nani Triani dan Amir (2013 : 27-28) mengemukakan bahwa salah satu cara untuk memulai pembelajaran pada Slow Learner agar mendapatkan hasil belajar yang optimal adalah dengan cara meyakinkan bahwa anak akan berhasil mempelajarinya atau banyak memberikan motivasi belajar.

Dari penjelasan diatas peneliti mengembangkan sebuah model berbasis permainan ditujukan untuk menambah pengetahuan peserta didik yang memiliki intelegensi rendah sehingga mengalami kesulitan belajar yang biasa disebut dengan siswa *SlowLearner*, yang dilakukan dengan cara yang efektif dan efisien, dengan kegiatan yang bersifat terstruktur.

**b. Sintaks Model pembelajaran *Role Playing* untuk siswa *SlowLearner***

Sintaks ini dikembangkan berdasarkan Prosedur *Role Playing* menurut Hamzah (2007 : 27) terdiri atas 9 langkah sebagai berikut :

1. Pemanasan : guru berupaya untuk mengenalkan siswa pada suatu permasalahan yang membuat mereka menyadari bahwa semua orang perlu untuk mempelajarinya.
2. Memilih Pemain : siswa beserta guru perlu membahas bersama-sama tentang karakter dari setiap tokoh yang akan di perankan untuk kemudian menentukan siapa yang akan memainkan peran tersebut.
3. Menata Panggung : untuk hal ini guru mendiskusikan bersama-sama dengan siswa dimana drama akan dilaksanakan serta keperluan apa saja yang akan di butuhkan.
4. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menjadi pengamat.

Penting untuk dicatat bahwa pengamat disini juga berperan aktif dalam permainan *Role Playing*.

5. Permainan *Role Playing* ini dilakukan secara spontan. Mungkin pada awalnya akan ada siswa yang kebingungan dengan peran

yang akan ia mainkan atau juga akan ada siswa yang tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia bawaikan.

6. Guru dan siswa berdiskusi bersama dan melakukan evaluasi terhadap peran yang dilakukan.

7. Permainan peran ulang

Pada permainan kedua ini diharapkan akan berjalan dengan lebih baik dari sebelumnya.

8. Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realistik.

9. Siswa berbagi pengalaman satu sama lain tentang permainan yang sudah dilakukan untuk kemudian dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Serta berdasarkan karakteristik siswa *Slow Learner*, menurut Ratih, dkk (2013 : 64) yaitu :

1. Tidak berhasil mengatasi situasi belajar dan berfikir abstrak
2. Mengalami kesulitan dalam berpikir kompleks
3. Memory atau daya ingat rendah
4. Tidak mampu berekspresi atau mengungkapkan ide
5. Mengalami kesulitan hampir pada semua mata pelajaran yang berhubungan dengan hafalan dan pemahaman
6. Mempunyai hasil belajar yang lebih rendah dari teman kelasnya
7. Sering terlambat menyelesaikan tugas
8. Mempunyai kepercayaan diri yang rendah

Sintaks model pembelajaran *Role Playing* untuk siswa *SlowLearner* yaitu:

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok
2. Guru memberikan materi yang akan dipadukan dengan model pembelajaran Role Playing.
3. Guru memotivasi peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran
4. Guru memilihkan peran yang cocok untuk diperankan siswa
5. Guru bersama dengan siswa menyusun tahapan dari tiap peran
6. Guru menyiapkan tim pengamat untuk mengamati peran yang dimainkan
7. Tahap pertama : yaitu menyajikan pertanyaan atau masalah tentang simbol dan sila-sila dalam pancasila
8. Tahap kedua : menyiapkan music dan gerakan tarian sederhana yang sesuai dengan materi untuk siswa *SlowLearner* agar materi lebih mudah diingat dan dipahami
9. Pada tahap kedua ini permainan peran di mulai. Siswa memainkan permainan sesuai dengan peran masing-masing
10. Guru menunjukan aturan permainan
11. Kemudian siswa *Slow Learner* memulai permainan bermain peran ini sesuai dengan peran yang di terima
12. Siswa *Slow Learner* menarikan sedikit gerakan tarian sederhana beserta music yang sudah di ajarkan ketika menyebutkan simbol dari sila pancasila agar materi lebih mudah di ingat oleh siswa *Slow Learner*.

13. Setelah menari sederhana siswa diminta melanjutkan peran yang di dapat
14. Tahap ketiga : yaitu mengucakan tepuk “pancasila” untuk memudahkan menghafal kelima sila pancasila.
15. Ketika sampai pada materi untuk menyebutkan sila-sila dalam pancasila siswa Slow Learner diminta untuk tepuk yang sesuai dengan materi yang sudah di ajarkan agar materi lebih mudah diingat
16. Tahap keempat : mencari informasi, data dan fakta yang diperlukan dari gerakan tarian sederhana dan tepuk “pancasila”
17. Tahap kelima : menarik jawaban yang telah ditemukan ditahap keempat
18. Tahap keenam : yaitu siswa membuat kesimpulan serta mempraktikkan gerakan tarian sederhana untuk menyebutkan lambang sila pancasila dan tepuk untuk menyebutkan sila-sila pada pancasila
19. Guru beserta siswa melakukan diskusi bersama-sama dan melakukan evaluasi dari permainan yang sudah dilakukan
20. Guru memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Hasil temuan dari penelitian relevan yang pertama adalah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Kasrita, dkk (2013) yang berjudul “Penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V MI AL-Wasliyah sungai majo kecamatan kubu

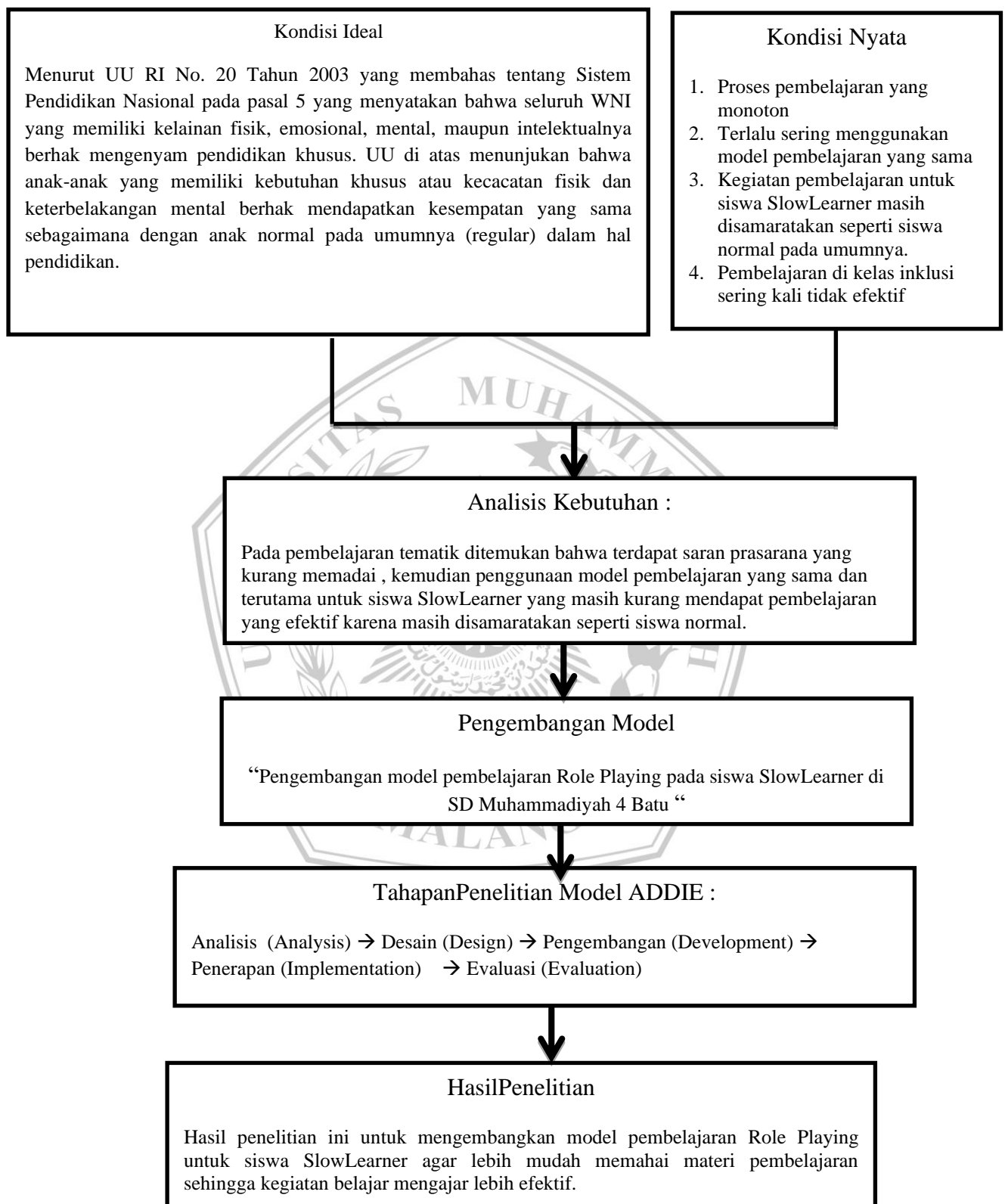
kabupaten rokan hilir.” kesamaan dari penelitian yang akan dikembangkan adalah sama – sama menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Hal yang membedakan adalah peneliti terdahulu berfokus pada hasil belajar mata pelajaran Pkn sedangkan pada penelitian sekarang berfokus pada cara agar siswa *Slow Learner* mendapatkan cara belajar yang efektif.

Hasil temuan dari penelitian relevan yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Tien Kartini (2007) yang berjudul “penggunaan model *Role Playing* untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan social di kelas V SDN Cileunyi 1 kabupaten Bandung.” Kesamaan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu adalah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Hal yang membedakan peneliti terdahulu berfokus pada classroom action research dan minat siswa sedangkan pada penelitian sekarang berfokus hanya pada cara belajar yang efektif untuk siswa *Slow Learner*.

Hasil temuan dari penelitian relevan yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Ni Komang Marantika Dewi, dkk (2014) yang berjudul “Penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media boneka tangan untuk meningkatkan perkembangan social emosional anak.”. Kesamaan yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Hal yang membedakan peneliti terdahulu berfokus pada media boneka tangan dan perkembangan social emosional sedangkan pada penelitian sekarang berfokus pada cara belajar yang efektif untuk siswa *Slow Learner*.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir penelitian dapat digambarkan melalui bagan sebagai



Gambar 1 (2.1 Kerangka Pikir Penelitian Pengembangan )



